СВЕРХНОВАЯ

В обитаемых мирах их миллионы. У их появления множество причин: троян в мозговом импланте, передозировка психонаркотиками, стирание личности как гуманная замена заключению или казни, или просто неудачные эффекты мнемопроцедур — технологии манипулирования памятью не редкость в человеческих мирах. В результате появляются люди с искажёнными или потерянными воспоминаниями, не знающие, кто они и откуда, но рьяно ищущие своё место в мире. Стирание настигает их неожиданно: ещё секунду назад они всё помнили, но мгновение спустя началась их новая жизнь.

Часть из них оседает где-нибудь в глуши, в одиночестве постигая нового себя. Другие странствуют по рукаву Приора и берутся за самые безумные дела, в надежде найти осколки своего прошлого. В прошлой жизни каждый из них мог быть кем угодно. Поэтому их опасаются — никогда не знаешь, что такой человек может вспомнить, и чего от него ждать. Этих людей называют Сверхновыми – за то, что они рождаются заново, и обычно при этом очень ярко горят.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Ты не помнишь, откуда ты родом, но ты помнишь то место, где началась новая жизнь. Что было после этого – на твой выбор:

- ☐ Заброшенная станция: Тяжело было жить в одиночестве, пока тебя не подобрал корабль. Когда ориентируешься в ситуации, задай на 1 вопрос больше, даже на 6—.
- ☐ Трущобы планеты: Перед тобой лежал труп. Выбраться из этого ада оказалось непросто, но теперь ты умеешь убивать. Получи +1 урона.
- ☐ Крупный корабль во время аварии: Твоя помощь оказалась кстати. Когда чинишь, «это не займёт много времени» уже выбрано автоматически.
- ☐ Зона отдыха элитного квартала: Тебе помог встать на ноги влиятельный человек по имени ____________________. +1 к Репутации там, где его имя что-то значит.
- ☐ Рядом с рушащимся зданием Корпорации: У тебя в кармане оказался страховой полис. Когда получаешь критическое ранение, получи фишку прибыли и талон на бесплатную банку колы.



ВНЕШНИЙ ВИД

Потерянный, холодный или решительный взгляд

Запущенность, аккуратная или экзотичная причёска

Подтянутое телосложение, средняя форма или калека

Ухоженная, обычная или синтетическая кожа

СВЯЗИ

- ________________: Помог мне в новой жизни.
- ________________: Кажется мне знакомым.
- ________________: Не вызывает у меня доверия.
- ________________: ______________________________
- ________________: ______________________________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея коммуникатор и кредитный чип.

Выбери 1:

- ☐ Благосостояние 1, Припасы 2, плазменная винтовка (*средняя, игнорирует щиты, авто*), одежда среднего класса, билет на лайнер до другой планеты, короткое прощальное письмо;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 1, кибер-протезы (+1 урона в упор, возможность медленно ломать неодушевлённые предметы), лохмотья;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 2, карманный лазер (*ближняя, скрытый, штатский*), шикарная одежда, ID на неизвестное имя, но твоё лицо;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 2, моноклинок (*в упор, бесшумное, бронебойное*), боевая броня (*защита 2*), записка, написанная твоим почерком «Извини, мне надо это сделать»;
- ☐ Благосостояние 2, Припасы 2, пистолет (*средняя, штатский*), непонятная документация, странная татуировка, шрам от смертельного ранения.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы X | Благосостояние X

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Импровизация: За каждый день отдыха (8 часов), если у тебя есть доступ к информационной сети или обучающим программам, возьми 2 фишки (но не более 4 всего). Перед броском характеристики можешь потратить 1 фишку и бросить любую другую характеристику вместо требуемой. Объясни, что именно ты делаешь.

Кульминация: С каждым новым уровнем ты получаешь осколок памяти — Ведущий тебе его расскажет, когда уместно. Получив 10 уровень, ты вспоминаешь всё.

Откуда я это знаю? Когда ты вынужден работать с незнакомым оборудованием или применять неизвестные навыки, проверь Контроль. На 10+ ты почему-то знаешь, что нужно делать. На 7—9 то же самое, но на самом деле ты что-то делаешь неправильно — у тебя все получилось, но с осложнениями.

Привет из прошлого: При любом выборе из плохих вариантов можешь поменять 1 на такой вариант: потерять контроль над собой. Следующий ход за тебя делает Ведущий, и тебе и твоим соратникам он скорее всего не понравится.

Просто память: Тебе не нужно тратить день, когда тренируешься — ты вспоминаешь навыки мгновенно.

Это не может так закончиться: Когда ты умираешь, ты можешь зачеркнуть один Специальный ход и выжить. Ты более не можешь взять этот ход, даже с помощью Мирового.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

тип	дистанция
тег	тег	тег

тип	дистанция
тег	тег	тег

тип	эффект
тип	эффект
тип	эффект
тип	эффект
тип	эффект

снаряжение

EXP: ☐☐☐☐ УРОВЕНЬ: ☐

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Никто**: Проверь Контроль, закрой глаза и не двигайся. На 10+ противник тебя не замечает и проходит мимо. На 7—9 то же самое, но тебе надо быстро исчезнуть, потому что противник скоро вернётся.

☐ **Оно меня не остановит!** Получи +1, когда проверяешь Ярость вне сражения.

☐ **Осколки мыслей**: Когда не знаешь, как добиться от собеседника желаемого, проверь Репутацию. На 10+ Ведущий скажет, что надо ему сказать или сделать. На 7—9 то же самое, но это не обязательно сработает — решать тебе.

☐ **Расщеплённое сознание**: Когда паникуешь, 6— считается как 7—9.

☐ **Чистый разум**: Когда подозреваешь, что твои глаза видят не то, что есть на самом деле, проверь Контроль. На 10+ ты видишь истину. На 7—9 то же самое, но ты привлёк нежелательное внимание. На 6— чувства обманывают тебя ещё сильнее.

☐ **Это был ты!** Один раз в игровую сессию укажи на человека, с которым ты только что познакомился, и проверь Репутацию. На 10+ Ведущий расскажет тебе какой-то интимный факт об этом человеке. На 7—9 то же самое, но и этот человек узнает тебя.

☐ **Я вижу твою неуверенность**: Если подозреваешь, что тебе соврали, в конце разговора проверь Репутацию. На 7—9 ты знаешь, если тебе на самом деле соврали. На 10+ знаешь, в чём именно.

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ____________________

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ____________________

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ____________________

СВЕРХНОВАЯ

В обитаемых мирах их миллионы. У их появления множество причин: троян в мозговом импланте, передозировка психонаркотиками, стирание личности как гуманная замена заключению или казни, или просто неудачные эффекты мнемопроцедур — технологии манипулирования памятью не редкость в человеческих мирах. В результате появляются люди с искажёнными или потерянными воспоминаниями, не знающие, кто они и откуда, но рьяно ищущие своё место в мире. Стирание настигает их неожиданно: ещё секунду назад они всё помнили, но мгновение спустя началась их новая жизнь.

Часть из них оседает где-нибудь в глуши, в одиночестве постигая нового себя. Другие странствуют по рукаву Приора и берутся за самые безумные дела, в надежде найти осколки своего прошлого. В прошлой жизни каждый из них мог быть кем угодно. Поэтому их опасаются — никогда не знаешь, что такой человек может вспомнить, и чего от него ждать. Этих людей называют Сверхновыми — за то, что они рождаются заново, и обычно при этом очень ярко горят.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Ты не помнишь, откуда ты родом, но ты помнишь то место, где началась новая жизнь. Что было после этого — на твой выбор:

- ☐ **Заброшенная станция**: Тяжело было жить в одиночестве, пока тебя не подобрал корабль. Когда ориентируешься в ситуации, задай на 1 вопрос больше, даже на 6—.
- ☐ **Трущобы планеты**: Перед тобой лежал труп. Выбраться из этого ада оказалось непросто, но теперь ты умеешь убивать. Получи +1 урона.
- ☐ **Крупный корабль во время аварии**: Твоя помощь оказалась кстати. Когда чинишь, «это не займёт много времени» уже выбрано автоматически.
- ☐ **Зона отдыха элитного квартала**: Тебе помог встать на ноги влиятельный человек по имени ________________. +1 к Репутации там, где его имя что-то значит.
- ☐ **Рядом с рушащимся зданием Корпорации**: У тебя в кармане оказался страховой полис. Когда получаешь критическое ранение, получи фишку прибыли и талон на бесплатную банку колы.



ВНЕШНИЙ ВИД

Потерянный, холодный или решительный взгляд

Запущенность, аккуратная или экзотичная причёска

Подтянутое телосложение, средняя форма или калека

Ухоженная, обычная или синтетическая кожа

СВЯЗИ

- ________________: Помог мне в новой жизни.
- ________________: Кажется мне знакомым.
- ________________: Не вызывает у меня доверия.
- ________________: ________________________________
- ________________: ________________________________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея коммуникатор и кредитный чип.

Выбери 1:

- ☐ Благосостояние 1, Припасы 2, плазменная винтовка (*средняя, игнорирует щиты, авто*), одежда среднего класса, билет на лайнер до другой планеты, короткое прощальное письмо;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 1, кибер-протезы (+1 урона в упор, возможность медленно ломать неодушевлённые предметы), лохмотья;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 2, карманный лазер (*ближняя, скрытый, штатский*), шикарная одежда, ID на неизвестное имя, но твоё лицо;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 2, моноклинок (*в упор, бесшумное, бронебойное*), боевая броня (*защита 2*), записка, написанная твоим почерком «Извини, мне надо это сделать»;
- ☐ Благосостояние 2, Припасы 2, пистолет (*средняя, штатский*), непонятная документация, странная татуировка, шрам от смертельного ранения.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы X | Благосостояние X

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Импровизация: За каждый день отдыха (8 часов), если у тебя есть доступ к информационной сети или обучающим программам, возьми 2 фишки (но не более 4 всего). Перед броском характеристики можешь потратить 1 фишку и бросить любую другую характеристику вместо требуемой. Объясни, что именно ты делаешь.

Кульминация: С каждым новым уровнем ты получаешь осколок памяти – Ведущий тебе его расскажет, когда уместно. Получив 10 уровень, ты вспоминаешь всё.

Откуда я это знаю? Когда ты вынуждена работать с незнакомым оборудованием или применять неизвестные навыки, проверь Контроль. На 10+ ты почему-то знаешь, что нужно делать. На 7—9 то же самое, но на самом деле ты что-то делаешь неправильно — у тебя все получилось, но с осложнениями.

Привет из прошлого: При любом выборе из плохих вариантов можешь поменять 1 на такой вариант: потерять контроль над собой. Следующий ход за тебя делает Ведущий, и тебе и твоим соратникам он скорее всего не понравится.

Просто память: Тебе не нужно тратить день, когда тренируешься — ты вспоминаешь навыки мгновенно.

Это не может так закончиться: Когда ты умираешь, ты можешь зачеркнуть один Специальный ход и выжить. Ты более не можешь взять этот ход, даже с помощью Мирового.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

тип	дистанция
тег	тег	тег

тип	дистанция
тег	тег	тег

тип	эффект
тип	эффект
тип	эффект
тип	эффект
тип	эффект

снаряжение

EXP: УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Никто**: Проверь Контроль, закрой глаза и не двигайся. На 10+ противник тебя не замечает и проходит мимо. На 7—9 то же самое, но тебе надо быстро исчезнуть, потому что противник скоро вернётся.
- ☐ **Оно меня не остановит!** Получи +1, когда проверяешь Ярость вне сражения.
- ☐ **Осколки мыслей**: Когда не знаешь, как добиться от собеседника желаемого, проверь Репутацию. На 10+ Ведущий скажет, что надо ему сказать или сделать. На 7—9 то же самое, но это не обязательно сработает — решать тебе.
- ☐ **Расщеплённое сознание**: Когда паникуешь, 6— считается как 7—9.
- ☐ **Чистый разум**: Когда подозреваешь, что твои глаза видят не то, что есть на самом деле, проверь Контроль. На 10+ ты видишь истину. На 7—9 то же самое, но ты привлекла нежелательное внимание. На 6— чувства обманывают тебя ещё сильнее.
- ☐ **Это был ты!** Один раз в игровую сессию укажи на человека, с которым ты только что познакомилась, и проверь Репутацию. На 10+ Ведущий расскажет тебе какой-то интимный факт об этом человеке. На 7—9 то же самое, но и этот человек узнает тебя.
- ☐ **Я вижу твою неуверенность**: Если подозреваешь, что тебе соврали, в конце разговора проверь Репутацию. На 7—9 ты знаешь, если тебе на самом деле соврали. На 10+ знаешь, в чём именно.
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ______________________
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ______________________
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ______________________